Licensed by Nintendo®
for play on the

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

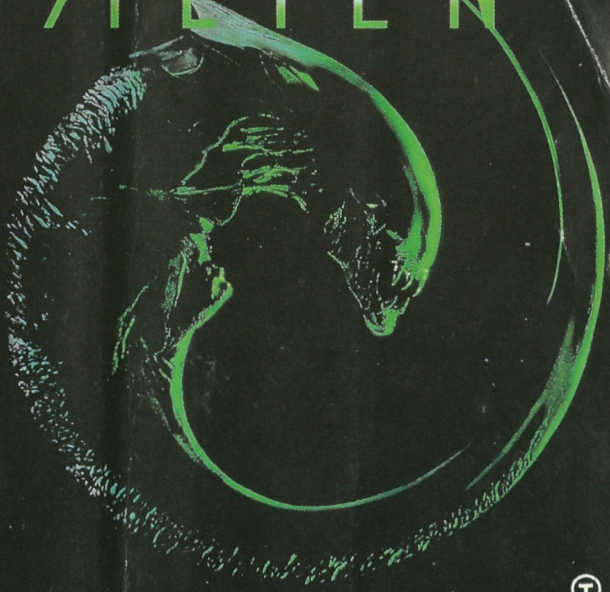
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

NOTICE D'UTILISATION

INSTRUCTIEBOEKJE

NES-X3-FRA

ALIEN 3™



This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

PRECAUTIONS

1. Ne conservez pas ce jeu dans des endroits très chauds ou très froids. Evitez les chocs, et ne le démontez pas.
2. Evitez de touchez aux bornes. Ne les mettez pas en contact avec de l'eau ou de la poussière. Si vous le faites, vous abîmerez votre jeu.
3. Ne le nettoyez pas avec du benzène, du diluant pour peinture, de l'alcool ou d'autres produits de ce genre.

AVERTISSEMENT

A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D' UTILISER VOTRE NES (SYSTEME DE JEU NINTENDO), VOTRE SUPER-NES (SUPER SYSTEME DE JEU NINTENDO) OU VOTRE SYSTEM GAME-BOY! Une très faible partie de la population peut présenter des crises d' épilepsie en regardant certains types de flash lumineux dans les lumières ou les figures lumineuses fréquemment présentes dans notre environnement quotidien. Les crises peuvent être déclenchées chez ces personnes pendant qu'elles regardent certaines images télévisées ou certains jeux vidéo présentés sur les appareils NES, SUPER-NES, ou GAME BOY™. Les joueurs n'ayant pas eu de crise d' épilepsie ignoré. Veuillez consulter votre médecin avant de jouer à des jeux vidéo si vous présentez un état favorable à l'épilepsie. Consultez-le si vous ressentez l'un quelconque des symptômes suivants pendant que vous jouez aux jeux vidéo: troubles de la vision, mouvements musculaires saccadés, autres mouvements involontaires, perte de conscience de votre environnement, confusion mentale et/ou convulsions.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR. Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et Acclaim Entertainment, Inc. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console NES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétéé causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

VOORZORGSMAATREGELEN

1. Bewaar dit spel niet op een zeer koude of zeer warme plaats. Sla er nooit op en haal het niet uit elkaar.
2. Vermijd aanraking met de aansluitingen en maak deze niet nat of vuil, want dit kan het spel beschadigen.
3. Maak het niet schoon met paraffine, verfverdunner, alcohol of andere dergelijke oplosmiddelen.

WAARSCHUWING

Lees dit voordat u uw NES, SUPER NES OF GAME BOY systeem gebruikt. Een klein gedeelte van de bevolking kan last krijgen van epileptische aanvallen als ze kijken naar bepaalde soorten knipperende lichten of lichtreclames, die overal om ons heen te zien zijn. Deze personen kunnen ook last van aanvallen krijgen als ze naar bepaalde televisiebeelden kijken, of bepaalde videospelletjes spelen. Dit geldt ook voor spelletjes die u speelt op het NES, de Super NES en het Game Boy™ systeem. Het is mogelijk dat sommige spelers die nog nooit last hadden van een epileptische aanval, er wel aanleg voor hebben. Raadpleeg uw huisarts als u aanleg heeft voor epileptische aanvallen, voordat u videospelletjes gaat spelen. Raadpleeg uw huisarts als u last krijgt van één van de volgende symptomen bij het spelen van videospelletjes: gezichtsproblemen, spierkrampen of andere dwangmatige bewegingen, oriëntatiestoornissen, mentale stoornissen en/of stuiptrekkingen.

WAARSCHUWING

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als men gebruik maakt van een projectie televisie met NES spellen, zal noch Nintendo noch Acclaim Entertainment, Inc. aansprakelijk zijn voor beschadigingen van welke aard dan ook. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beeiden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

NOUS SOMMES DEJA DANS LE FUTUR

Propulsés à travers les profondeurs infinies de l'espace, Ripley, Newt et Hicks sont plongés dans un hypersommeil à l'intérieur de leurs cryotubes, sans se douter que le destin impitoyable va s'abattre sur eux et que leur long voyage va bientôt être interrompu prématurément. Ce que ne sait pas non plus Ripley, en plein hypersommeil, c'est qu'un alien a réussi à l'infester de sa présence. Son "cerveau" réagissant à un dysfonctionnement inhabituel, le vaisseau SULACO éjecte l'EEV qui contient les cryotubes.

Alors que le SULACO fait une chute sans fin à travers l'espace, l'EEV est projeté en-dehors de son champ d'action et s'écrase sur une section isolée de FIORINA 161, la planète minière et "colonie pénitentiaire". C'est un endroit si sombre, si effrayant, si loin dans l'espace qu'il a été oublié par la civilisation. Pour ses habitants, aucun espoir de rédemption.

L'EEV subit des dégâts importants en heurtant le sol et les cryotubes qui contiennent Newt et Hicks se brisent en mille morceaux, les tuant. Bishop, l'androïde, est fracassé et réduit à une capabilité négative, tandis que Ripley est inconsciente, mais vivante. La planète FIORINA 161 est habitée par des durs à cuire, des bagnards qui subissent leur peine dans cette prison de sécurité maximum. Ces parias on été abandonnés sur cette planète pour y servir d'équipe de maintenance. Ils ont été

rejoints dans cette "existence d'un autre monde" par un mèdecin et deux inspecteurs.Ces hommes ont commis des vols, des viols, des meurtres...ce sont les pires criminels.

Clemens, le mèdecin, arrive à sauver Ripley et à la "réanimer". Ripley, qui soupçonne que les aliens l'ont suivie sur FIORINA 161, essaie de prouver que ses pires craintes se sont réalisées. Elle sait que "la Société", l'entreprise privée qui finance ses nombreuses explorations dans l'espace, estime que les aliens sont une espèce importante et qu'elle a ordonné qu'on ne leur fasse pas de mal. La "Société" a investi des millions de dollars dans le "Projet de Récupération des Aliens", afin de ramener sur terre cette race d'hideuses machines à tuer, pour les utiliser en vue de dominer le monde.

Ripley est au courant de ce plan vicieux, et sait qu'il doit être stoppé.

Les pires craintes de Ripley se vérifient désormais. Elle a vraiment amené les aliens sur FIORINA 161 et ils se multiplient. Ils finiront par trouver un moyen de quitter cette planète désolée et de se rendre dans un monde plus peuplé...plus civilisé. La Terre.
Ripley s'attaque désormais à son objectif le plus important. Elle doit sauver les prisionniers des aliens, et trouver les aliens pour les détruire.

Ce bruit sourd...ce sont les battements de votre coeur... tandis que vous vous préparez à affronter la terreur des aliens.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

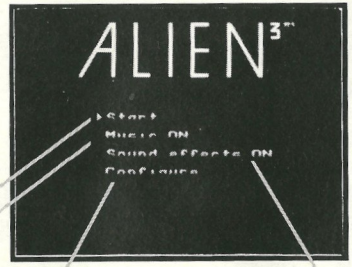
1. Montez votre Système de Jeu Nintendo™ conformément aux instructions du Mode du Mode d'emploi du Système de Jeu Nintendo™.
2. Assurez-vous que le commutateur est sur OFF
3. Insérez la cartouche de jeu Alien 3™ conformément aux instructions du mode d'emploi.
4. Mettez le commutateur sur ON.

IMPORTANT: vous devriez toujours vérifier que votre Système est sur OFF avant d'insérer ou de retirer votre cartouche Alien.

VERS UN DEPART RAPIDE

VOUS AVEZ DES OPTIONS

Choisissez vos options sur l'écran Alien 3™ en appuyant sur la touche START du contrôleur du système de Jeu Nintendo, afin de visualiser les différentes options.

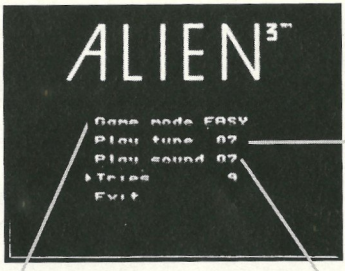


COMMENCER

MUSIQUE ON/OFF

CONFIGURER

EFFETS SONORES ON/OFF



MUSIQUE DU JEU

MODE JEU

EFFETS SONORES DU JEU

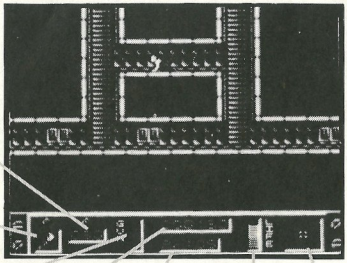
- START - Appuyez sur n'importe quelle touche pour commencer un nouveau jeu.
- Musique ON/OFF - Appuyez sur n'importe quelle touche pour mettre l'effet musical sur "on ou "off".
- Effets sonores ON/OFF - Appuyez sur n'importe quelle touche pour mettre les effets sonores sur "on ou "off".
- CONFIGURER (Niveaux de difficulté et sélections du son)

- Mode jeu - Choisissez de jouer un jeu FACILE, NORMAL ou DIFFICILE.

- Musique - Sélectionnez la musique du jeu Alien 3™.

- Effets Sonores - Seléctionnez les effets sonores du jeu Alien 3™.

LA TACHE A MENER A BIEN



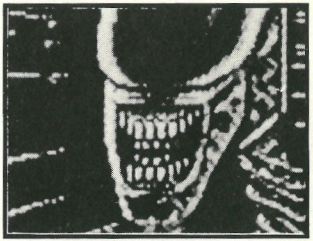
VOUS NE POURREZ JAMAIS AVOIR ASSEZ DE PUISSANCE DE FEU

Votre arsenal est enregistré sur la zone de statut située au bas de l'écran. Utilisez SELECT pour visualiser et choisir vos armes dans la fenêtre complètement à gauche. Le compteur de "munitions" est à côté de votre sélection d'arme. Au fur et à mesure que vous vous servez de vos munitions pour tuer les aliens, le compte à rebours se fera automatiquement. Le compteur d'"armes à feu" enregistre la vitesse à laquelle votre arme chauffe. Faites-y attention, sinon votre arme se bloquera.

Le compteur de "scores" est situé à droite du compteur d'"armes à feu". Le temps et le nombre de prisionniers qui restent à sauver sont enregistrés sur le compteur situé juste sous le compteur de "scores".

A côté, et à droite, vous trouverez le compteur de vie de Ripley. Vous pouvez lui redonner de l'énergie si vous trouvez des "acquisitions" de premiers secours. Si vous êtes prudent, ce ne sera pas nécessaire. L'écran radar se trouve complètement à droite de la zone de statut. Il sera activé quand et si vous trouvez des piles pour son alimentation électrique. (Cf. reconnaissance).

REMARQUE: Conservez votre puissance de feu; chaque coup doit compter. Pour avoir davantage de munitions, et pour les remplacer, faites des "acquisitions" pendant que vous cheminez le long des tunnels, des puits et des cavernes complexes de cette colonie pénitentiaire.



Le lance-grenades ou les grenades à main sont si puissants que vous trouverez leurs résultats plus "immédiats" que ceux du pistolet mitrailleur ou du lance-flammes. N'ayez pas peur "d'ouvrir le feu" sur les aliens. Ce sera eux ou ce sera vous, et autant que ce soit eux. Ne leur laissez pas une chance supplémentaire.

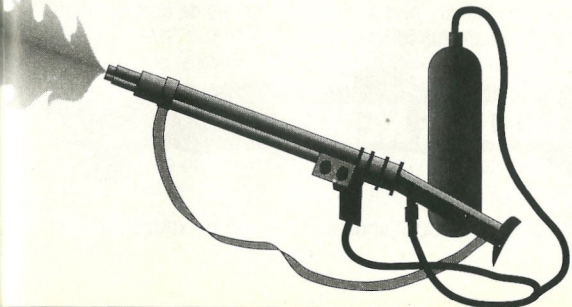
L'ARSENAL

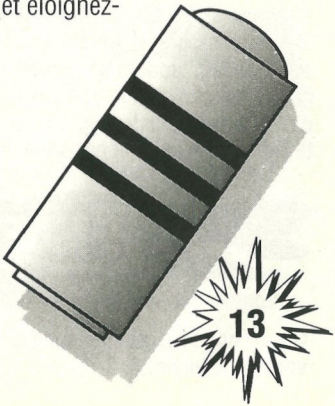
LE PISTOLET MITRAILLEUR est une arme à feu primitive, mais efficace et rapide. Il faut de nombreux coups pour détruire un alien, mais pourquoi pas? Une fois qu'ils sont détruits, ils le restent. Le pistolet mitrailleur a une forte capacité et est aussi utile pour tirer en courant. Il n'est pas extrêmement puissant, mais il est efficace..

LE LANCE-FLAMMES est une arme vraiment vicieuse. Elle réduit votre ennemi en un tas carbonisé. C'est une bonne arme si vous êtes forcé de vous battre dans des endroits étroits. Il vous suffit de vous retourner et de brûler tout ce qui est en vue. Cette arme est particulièrement efficace contre certains aliens, mais à vous de trouver lesquels.

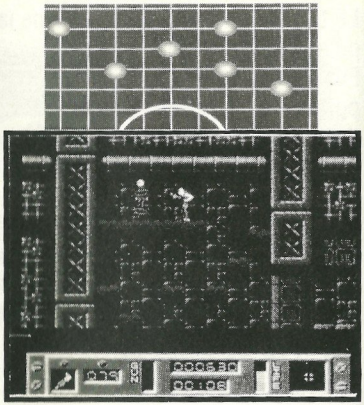
LE LANCE-GRENADES est l'arme la plus puissante de votre arsenal. Elle associe une bonne portée à un niveau élevé des dégâts. Vous devez vous familiariser avec la manipulation et avec la cadence de cette arme.

LA GRENADE A MAIN est une arme qui offre de nombreux avantages. On peut la laisser tomber dans des trous ou la jeter de l'autre côté d'un coin. Avant de pénétrer dns un zone obscure, jetez-en une. N'oubliez pas, cependant, que la grenade a une minuterie. N'oubliez pas de la dégoupiller et éloignez-vous avant qu'il ne soit trop tard.





VERKENNINGSTROEPEN



Activeer het Radarscherm rechtsonder in de hoek van het scherm door batterijen op te rapen.

De gevangenen zijn uit elkaar gehaald en geïsoleerd. Op he Radarscherm kun je zien waar ze zich bevinden, maar weten waar ze zijn, is iets anders dan ernaar toe gaan. De strenge veiligheidsvoorzieningen zijn zo opgezet dat de zee verwarrende en frustrerende series van "doolhofachtige" doorgangen, ladders en tunnels moeilijker zijn dan je ooit nog zult tegenkomen. Je zult er misschien achter komen dat de eenvoudigste weg om een gevangene te bereiken, niet noodzakelijkerwijs de kortste hoeft te zijn. Bekijk al je mogelijkheden voordat je de duisternis in rent.

JE MOET DE LEIDING NEMEN

Om zo goed mogelijk te spelen, kun je het beste de verschillende functies van de knoppen leren, voordat je begint.

TIMING IS HEEL BELANGRIJK

Elk "Stadium" moet binnen een bepaalde periode beëindigd zijn. De tijd varieert van Stadium tot Stadium. Als je een Stadium binnengaat, kijk dan op de klok... je kunt op de klok blijven kijken terwijl je van gevangene naar gevangene rent. In elk Stadium krijg je een waarschuwingssignaal van dertig seconden als je tijd opraakt. Als de zoemer gaat, moet je dus zo snel mogelijk rennen.

Zoek het hele ondergrondse, mineraalertsen raffinaderij af naar verborgen aliens, pick-ups en bonus munitie. Je weet nooit wat je tegen zult komen als je het streng beveiligde opvoedings- en werkkamp doorzoekt.

Tandis que vous avancez d'une étape à l'autre, explorez chaque conduite d'aération, rampez dans chaque tunnel, vérifiez chaque caverne. Vous connaissez votre mission...chercher et détruire, mais en restant vigilant. Toujours. Pas le temps de se détendre.

LE SCORE

Augmentez votre score tandis que vous avancez dans les profondeurs sombres et effrayantes de la prison.

POINTS:

Libérer un prisonnier	150
Détruire un alien adulte	50
Détruire un alien gardien	50
Eliminer un face-hugger	30
Faire exploser un alien fécondé	30
Ramasser un objet	10

QUE SONT CES CREATURES?

Les aliens adultes sont très grands, très rapides et très puissants. Certains attaqueront de front et d'autres cracheront sur vous leur sang qui est un acide mortel. Quelque soit l'alien auquel vous avez à faire, soyez extrêmement prudent.

Les face-huggers ou mangeurs de visage sont complètement différents. Ce sont des parasites qui veulent envahir votre corps et se servir de vous comme "hôte" afin de mettre au monde d'autres aliens. Lorsqu'ils s'attachent à votre visage, ils sucent toute la Vie et l'Energie qui sont en vous.

COMMENT ECHAPPER A L'EMPRISE DES FACE-HUGGERS

Pour vous en défaire, passez rapidement entre les FLECHES GAUCHE et DROITE du contrôleur du Système de Jeu Nintendo™. Ne perdez pas de temps, parce que tant que le "hugger" est accroché à votre visage, vous êtes immobilisé et les aiguilles de l'horloge tournent.

Il ne reste plus de temps pour penser. C'est maintenant le moment d'agir. Il semble qu'il n'y ait plus d'espoir, mais vous devez continuer à chercher partout...ramper le long de tous les tunnels assombris, sauter à travers toutes les ouvertures des murs. Vous devez détruire chaque femelle alien enceinte qui se cache avant que les monstres n'aient une chance de se reproduire. Si vous en laissez vivre une seule, c'est comme si vous permettiez à la population d'aliens de recommencer à zéro.

Prenez des risques s'il le faut. Plongez dans le noir. Les pièces secrètes peuvent receler des récompenses ou des dangers, mais.le seul moyen de le découvrir, c'est de "foncer".

N'oubliez pas que vous êtes la seule personne à vous opposer à la domination totale de la planète par les aliens...et peut-être de l'univers. Vous devez risquer votre vie. Afin de mettre fin, une bonne fois pour toutes, à une créature qui vous obsède depuis bien trop longtemps. Il faut que les aliens soient stoppés ici. Stoppés maintenant!

Vous devez chercher partout. Sautez à travers le mur, rampez le long du tunnel noir à la recherche de chaque pièce secrète. Détruisez toutes les femelles aliens qui se cachent. Si un seul alien survivait, la Terre serait en danger. Plongez dans le noir. Ramassez des munitions dans les pièces secrètes. Vous devez travailler à l'aveuglette, mais vous en serez bien récompensé.

Sans vous, les aliens seront les maîtres du monde. N'oubliez pas que leur sang est de l'acide, qu'ils ont faim de chair humaine, qu'ils détruisent leurs hôtes.

NOTE

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez le ACCLAIM ENTERTAINMENT SA au 16 (1) 46.84.19.61.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

Columbia TriStar Home Video, Opperstraat, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, BELGIUM

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

DIT IS DE TOEKOMST

Terwijl ze door de onmetelijke dieptes van de ruimte voortsnellen, zijn Ripley, Newt en Hicks in een hyperslaap in hun cryobuizen. Ze weten niet dat hun lange reis door het noodlot voortijdig onderbroken zal worden. Ripley, die in een hyperslaap is, weet ook niet dat het een alien gelukt is zichzelf in haar lichaam te nestelen. Zijn 'brein' beantwoordt aan een abnormale storing, het ruimteschip SULACO werpt de EEV uit waarin de cryobuizen zich bevinden.

Terwijl de SULACO hulpeloos door de ruimte dwarrelt, wordt de EEV uit zijn houder geslingerd en stort neer in een geïsoleerd gebied op de mijnplaneet en "strafkolonie" FIORINA 161. Dit is een plek die zo donker, zo somber en zo diep in de ruimte ligt, dat het vergeten is door de beschaving. Voor de bewoners lijkt de redding hopeloos.

Bij de klap van het neerstorten is de EEV zwaar beschadigd en de cryobuizen van Newt en Hicks zijn uit elkaar gespat, en Newt en Hicks zijn dood. Bishop, de androïde, is verbrijzeld en gereduceerd tot negatief vermogen, terwijl Ripley bewusteloos, maar nog in leven achterblijft.

De planeet FIORINA 161 wordt bewoond door verstokte individuen die veroordeeld zijn en moeten brommen in deze zwaar beveiligde plaats.

De verschoppelingen werden op de planeet achtergelaten als bemanning voor het onderhoud. Ze hebben gezelschap op deze "andere wereld" van een arts en twee bewakers. De mannen zijn dieven, verkrachters en moordenaars... van het ergste soort.

Het lukt Clemens, de arts, om Ripley te redden en haar "weer tot leven te roepen." Omdat ze een vermoeden heeft dat de aliens haar gevolgd zijn naar FIORINA 161, probeert Ripley te bewijzen dat haar ergste vrees de waarheid is. Ze weet dat "The Company", de privé-onderneming die haar vele expedities in de ruimte heeft gefinancierd, van mening is dat de aliens een belangrijke soort is, en ze heeft haar de opdracht gegeven ze geen kwaad te doen. De "Company" heeft miljoenen dollars geïnvesteerd in het "Red de Aliens Project", dat bedoeld is om dit soort afschuwelijke moordmachines terug te brengen naar de aarde, zodat ze hierover kunnen heersen.

Ripley kent hun onbetrouwbare plan en weet dat ze gestopt moeten worden.

Ripley's grootste vrees is nu waarheid geworden. Ze heeft de aliens inderdaad meegenomen naar FIORINA 161 en hun aantal neemt toe. Uiteindelijk zullen ze een manier vinden om deze onvruchtbare planeet te verlaten en op weg gaan naar een dichter bevolkte... meer geciviliseerde wereld. De Aarde.

Ripley neemt nu haar belangrijkste taak op zich. Ze moet de gevangenen van de aliens redden, en alle aliens vinden en vernietigen.

Dat bonzen... is je hartslag... als je je klaarmaakt om je te confronteren met de terreur van de aliens.

OPSTART INSTRUCTIES

1. Installeer je Nintendo Entertainment System™ zoals beschreven in de handleiding van het Nintendo Entertainment System™.

2. Zorg ervoor dat de schakelaar op OFF staat.

3. Voer de Alien 3™ speelcassette in, zoals beschreven in je handleiding van NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

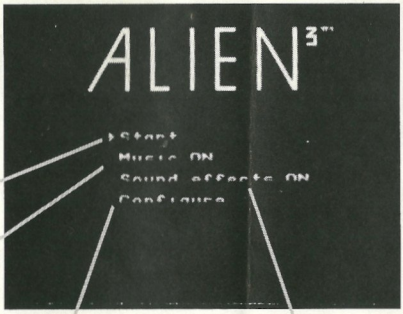
4. Draai de schakelaar op ON.

BELANGRIJK: Zorg er altijd voor dat het Systeem op OFF staat, voordat je de Alien 3™ speelcassette invoert of verwijdert.

BEGINNEN MET EEN SNELLE START

JE HEBT OPTIES

Bij het Alien 3™ titelscherm kun je opties kiezen door op de START knop te drukken van de Nintendo Entertainment System™ controller.

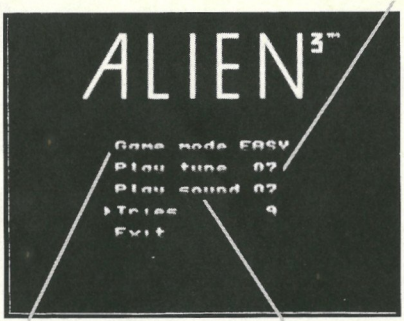


START

MUZIEK AAN/UIT

CONFIGURATIE

SOUND EFFECT AAN/UIT



SPELDEUNTJE

SPELMODE

SPEL GELUID

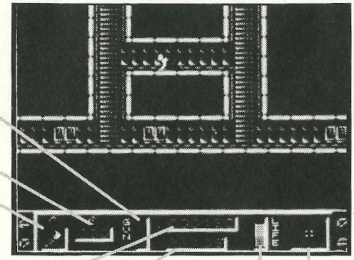
- START - Druk op een willekeurige toets om een nieuw spel te beginnen.
- Muziek AAN/UIT - Druk op een willekeurige toets om het sound effect 'aan' of 'uit' te zetten.
- Sound Effect AAN/UIT - Druk op een willekeurige toets om het sound effect 'aan' of 'uit' te zetten.
- CONFIGURATIE - (Moeilijkheidsgraad en voorbeelden van het Geluid).

- Spelmode - Geeft de keuze tussen een GEMAKKELIJK, NORMAAL of MOEILIJK spel.

- Speldeuntje - Probeer de spelmuziek van de Alien 3™

- Spel geluid - Probeer de sound effecten van de Alien 3™

DE TAAK DICHTBIJ



JE KUNT NOOIT GENOEG VUUR POWER HEBBEN

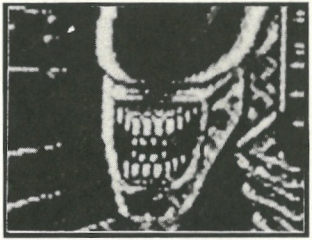
Je wapenarsenaal wordt bijgehouden in het statusgebied onderaan het scherm. Gebruik de SELECT knop om te kijken en je wapens te kiezen in het venster uiterst links. De 'Ammo' meter vind je naast je wapen keuze. Als je munitie gebruikt om aliens te doden, zal deze meter automatisch aftellen. De 'Gun' meter registreert hoe snel je wapen warm wordt. Hou dit in de gaten of je wapen vastloopt.

De 'Score' meter vind je rechts van de 'Gun' meter. De tijd en het aantal overgebleven gevangenen die je moet redden worden geregistreerd door de meter onder de 'Score' meter.

Weer iets naar rechts vind je Ripley's levensmeter. De energie kan aangevuld worden als je een eerste hulp 'pick ups' vindt. Als je voorzichtig bent, zul je deze niet nodig hebben.

Het radarscherm vind je uiterst rechts in het status gebied. Het zal geactiveerd worden als je batterijen vindt om het op te laden. (Zie Verkenningstroepen.)

OPMERKING: Bewaar je vuur power, zorg ervoor dat elk schot raak is. Om je munitie te vermeerderen en te vervangen, verzamel 'pick-ups' op je weg door de complexe tunnels, schachten en spelonken van deze strafkolonie.



De Granaatwerper en de Handgranaten zijn zo krachtig dat je het effect ervan "sneller" zult zien dan dat van een Machinegeweer of een Vlammenwerper. Wees niet bang om je wapens "los te laten" op de aliens. Het is zij of jij... en het is beter dat zij het zijn. Geef ze geen tweede kans.

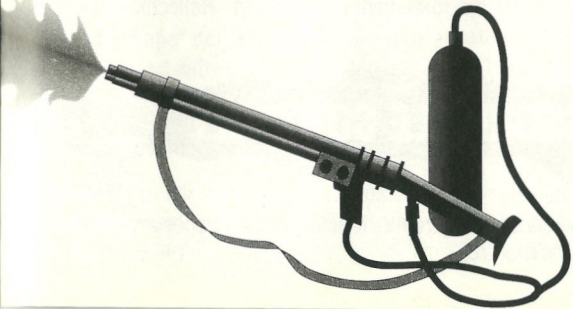
HET WAPENARSENAAL

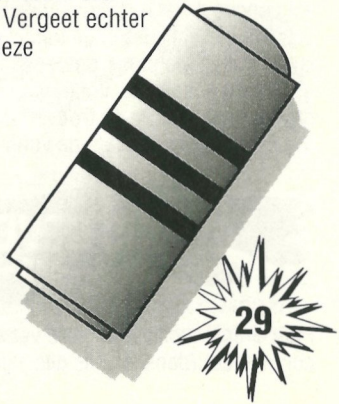
HET MACHINEGEWEER is een primitief, maar toch effectief en snel vuurwapen. Je hebt meerdere schoten nodig om een alien uit te schakelen, maar niemand telt de schoten. Als ze eenmaal vernietigd zijn, dan blijven ze dat ook. Het machinegeweer heeft een grote capaciteit en je kunt er ook mee schieten als je op de vlucht bent. Het is niet ontzettend krachtig, maar wel effectief.

DE VLAMMENWERPER is een zeer naar wapen. Het maakt gebakken patat van je vijand. Het is een goed wapen om te gebruiken als je gedwongen wordt in een benauwd gebied te vechten. Je hoeft alleen maar rond te draaien en alles wat je ziet te verbranden. Dit wapen is bijzonder effectief tegen bepaalde aliens, maar je moet zelf maar uitzoeken wie dat zijn.

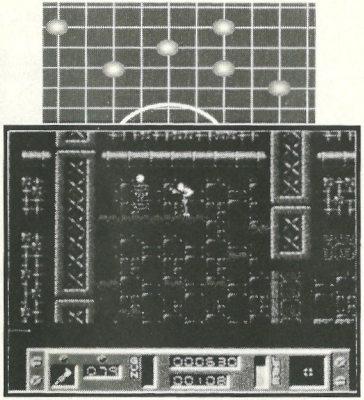
DE GRANAATWERPER is het krachtigste wapen in je arsenaal. Het heeft een goede reikwijdte en richt enorm veel schade aan. Je moet je wel op je gemak voelen met de hantering en de timing van dit wapen!

DE HANDGRANAAT is een wapen dat verschillende mogelijkheden biedt. Je kunt het in gaten laten vallen en om de hoek gooien. Gooi het in een donker gebied, voordat je het risico neemt erin te lopen. Vergeet echter niet dat een granaat een timer heeft. Zorg ervoor dat je deze losmaakt en een veilige plek hebt, voordat het te laat is.





RECONNAISSANCE

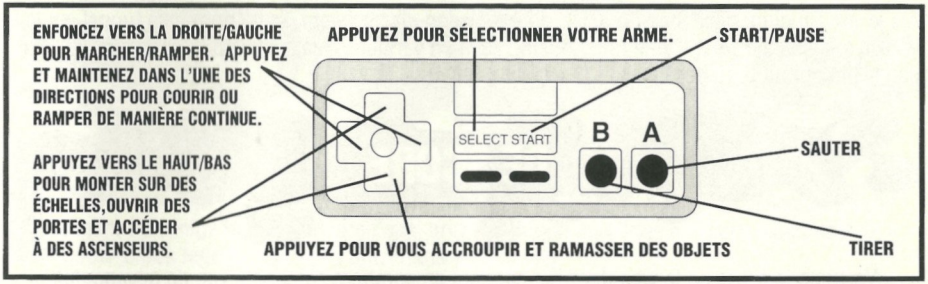


Activez l'écran radar dans le coin à droite et en bas de l'écran en ramassant des piles.

Les prisonniers ont été séparés et isolés. Vous pouvez les situer sur l'écran radar, mais les situer est une chose et les trouver en est une autre. Cette prison de haute sécurité a été conçue de telle manière qu'elle est dotée de séries de passages, d'échelles et de tunnels "comme des labyrinthes", les plus trompeurs et les plus décourageants qui soient possibles. Vous risquez de trouver que le moyen le plus facile de trouver un prisonnier n'est pas forcément le plus court. Réfléchissez à toutes vos options avant de vous lancer dans le noir.

VOUS DEVEZ ASSURER LE CONTROLE

Pour tirer le meilleur parti de votre jeu, apprenez les différentes fonctions des touches avant de commencer.(dans le sens des aiguilles d'une montre)



CHRONOMETRAGE INDISPENSABLE

Chaque "étape" doit être accomplie en un certain laps de temps. Le temps varie selon les étapes. Lorsque vous entrez dans une étape, regardez l'horloge...vous pouvez continuer à vous chronométrer en courant d'un prisonnier à l'autre. A chaque étape, un avertissement sonore vous signale que votre temps va être bientôt écoulé. Cette alarme vous rapelle que vous devez avancer le plus vite possible à partir de ce moment.

Cherchez les aliens cachés, les rétablissements et les primes de munitions dans toute la raffinerie sous-terraine de minerai. Vous ne savez pas sur quoi vous pouvez tomber en explorant ce bagne de haute sécurité.

Als je van Stadium naar Stadium gaat, doorzoek dan elke schacht, kruip door elke tunnel, en kijk in elke spelonk. Je weet wat je moet doen... zoek en vernietig, maar blijf op je hoede. Altijd. Er is geen "tijd om uit te rusten".

DE SCORE

Verhoog je score op je weg door het donkere en sombere binnenste van de gevangenis.

TE VERDIENEN PUNTEN:

Bevrijd een gevangene 150
Vernietig een volwassen alien 50
Schakel een face-hugger uit 30
Blaas een cocon op 30
Verzamel een object 10

WAT ZIJN DIT VOOR DINGEN?

Volwassen aliens zijn erg groot, zeer snel en zeer machtig. Het zijn killers! Ze willen iedereen vernietigen. Sommige vallen van voren aan, andere spugen hun dodelijke zuur bloed naar je. Welk soort je ook tegenkomt, wees ontzettend voorzichtig.

De face-huggers zijn een compleet ander verhaal. Dit zijn parasieten die je lichaam binnen willen dringen en je gebruiken als "gast" om meer aliens op de wereld te brengen. Als ze zich vastklemmen op je gezicht, zuigen ze al het Leven en Energie uit je weg.

ONTSNAPPEN UIT DE GREEP VAN DE FACE-HUGGERS

Om ze af te schudden, moet je snel heen en weer bewegen met je PIJL naar LINKS en naar RECHTS op je controller van het Nintendo Entertainment System™. Wees snel, want zo lang als de "hugger" aan je hangt, kun je niet bewegen en de klok loopt door.

Er is geen tijd om na te denken. Het is tijd voor actie. Het mag wel hopeloos lijken, maar je moet overal zoeken... door elke verduisterde tunnel kruipen en door elke opening in de muren springen. Je moet elk verborgen alien cocon vernietigen voordat de beesten een kans krijgen uit het ei te komen. Als je er een vergeet, loop je het risico dat de alien bevolking weer van voren af aan begint.

Neem risico's als het nodig is. Duik de duisternis in. In geheime kamers kan een beloning of een gevaar schuilen, maar hier kun je slechts achter komen door erop af te gaan.

Denk eraan dat jij de enige bent die de aliens ervan kunt weerhouden de hele planeet te domineren... en misschien wel het heelal. Je moet je leven riskeren om voor eens en altijd een einde te maken aan de schepsels die je het leven al veel te lang zuur hebben gemaakt. De aliens moeten hier tegengehouden worden. Nu!

Je moet overal zoeken. Spring door de muur, kruip door de donkere tunnel om tot elke geheime kamer door te dringen. Vernietig elk verborgen aliencocon. Als er ook maar één alien overleeft, kan de Aarde in gevaar komen.

Duik de duisternis in. Raap munitie op in geheime kamers. Je moet op de tast werken, maar je krijgt er een bonus voor.

Als jij er niet bent, zullen de aliens de macht in handen nemen. Denk eraan dat ze zuur bloed hebben - ze lusten graag mensen - ze vernietigen hun gast.

AANTEKENINGEN

AANTEKENINGEN

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstrukliefouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschal.

ALIEN 3 TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ and the official seals are the trademarks of Nintendo. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN, Ltd. All rights reserved.

S B 30318

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA,
31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, Paris, France

Printed in Japan. Imprimé au Japon.